BACCHUS

Eine Gammalayers-Regionalerweiterung

von

Constantin Hoppe

VORWORT

"Wenn ich's euch doch sage! Wir waren mitten auf dem Meer unterwegs, als uns dieser Gammasturm vom Kurs abbrachte. Nachdem wir stundenlang gegen den Sturm gekämpft hatten, ließ dieser endlich nach und wir entdeckten eine alte, verrostete Bohrplattform, die auf keiner Karte verzeichnet ist. Naja, und da wir ohnehin ein paar Lecks zu flicken hatten, entschied der Käpt'n, dort anzulegen und die Reparaturen durchzuführen. Das ging auch ziemlich gut, bis zwei der anderen Matrosen diesen alten Fahrstuhl fanden, der unter die Meeresoberfläche führte. Seltsamerweise war der Aufzug immer noch mit Strom versorgt, obwohl der Rest der Plattform absolut tot war. Damit begannen unsere Probleme..."
- Thorstor, Hulk-Seefahrer

Diese Spielhilfe für Gammaslayers setzt sich mit der Stadt Bacchus auseinander. Diese Stadt liegt tief unten am Grund des Atlantiks verborgen. Seit Jahrhunderten vergessen, aber nicht verlassen, lauern hier Schrecken, geboren aus Dekadenz und Unmoral, auf den unvorsichtigen Glücksritter.
In dieser Spielhilfe trifft das Gammazoikum auf die Welt von Bioshock und ermöglicht den Charakteren so, in einer fremdartigen Umgebung auf Monsterjagd zu gehen.
Persönlich hoffe ich, dass die ein oder andere Gruppe viel Spaß dabei haben wird, die Geheimnisse von Bacchus zu ergründen, ohne auf der Speisekarte der Bewohner zu landen. In diesem Sinne: Just Slay!

Und viel Spaß am Grund des Meeres!

IMPRESSUM

Idee, Text und Layout: Constantin Hoppe
Covermotiv: Vanessa Rottencandy
Lektorat und weitere Unterstützung:
Stefan "Whisp" Bushuven, Stefan "dragonorc" Schoberth, Simon Burandt und Ulrike Hoppe

LIZENZ

Dungeonslayers (© Christian Kennig) und Gammaslayers sind Rollenspiele, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

BACCHUS

GESCHICHTE

Zum Ende des 21. Jahrhunderts kontrollierten Staaten, Nationen und Konzerne nahezu alle Bereiche des täglichen Lebens. Um einen Ort absoluter Freiheit zu erschaffen, plante der Großindustrielle Heinrich Kreutzmann ein Projekt von enormer Größe: Die Bacchus-Station am Grund des Atlantischen Ozeans. Diese sollte ein Ort der Zerstreuung und Vergnügungen sein. Nach einer beinahe 20-jährigen Bauphase wurde die Station eingeweiht, die sich innerhalb weniger Monate in ein wahres Paradies für Glücksspieler entwickelte. Schnell war die Station als das „Las Vegas“ Europas bekannt. Doch es gab noch eine weitere Einnahmequelle für den Besitzer: Zahlreiche gewissenlose Wissenschaftler und Ärzte kamen in die unterseeische Stadt, um hier ungestört ihre Forschung zu betreiben, die andernorts geahndet worden wäre. Was mit Heinrich Kreutzmann in dieser Zeit geschah ist nach wie vor ungeklärt. Nur wenige Jahre nach der feierlichen Eröffnung der Stadt verschwand er unter mysteriösen Umständen.

Dann kam der große Krieg, der sich auch auf die Stadt in der Tiefe auswirkte: Zwar waren die Menschen hier unten vor den Gefahren der radioaktiven Strahlung sicher, doch sorgten seismische Waffen für schwere Beben am Grunde des Meeres. Dadurch wurden mehrere Stadtteile geflutet und Tausende starben. Doch noch viel mehr überlebten, nur um ein noch schlimmeres Schicksal zu erleiden. Abgeschnitten von der verwüsteten Oberfläche konnten die vielen Menschen, die sich hierher geflüchtet hatten, nicht ausreichend ernährt werden. Als dann auch noch die Fischschwärme ausblieben und ein Pilz die Ernte in vielen der hydroponischen Gärten vernichtete, eskalierte die Lage: Die Menschen verfielen vor Hunger dem Kannibalismus. In den zentralen Sektoren schotteten sich die Bewohner vom Rest der Stadt ab und erhielten sich so einen Teil ihrer Menschlichkeit, mussten aber auch immer wieder einmal auf Menschenfleisch zurückgreifen. Die Menschen in den äußeren Stadtteilen verfielen komplett der Barbarei.

Heute ist nichts mehr von der Pracht der früheren Zeiten übrig, auch wenn die Station nach wie vor bewohnt ist. Ursprünglich für mehr als 50.000 Menschen ausgelegt, lebt heute nur noch knapp ein Fünftel davon in der weitgehend leerstehenden Stadt.

GRÖSSE UND LAGE

Die Stadt erstreckt sich über eine Fläche von rund 10 km² und besteht aus einer großen Anzahl meist hexa- und trigonaler Module. Jedes der Module verfügt bei einer Höhe von 20 bis 60 Metern über 4 bis 12 Stockwerke. Lediglich der zentrale Turm der Anlage ist noch höher und besitzt knapp 30 Stockwerke. Die genaue Lage der Unterwasserstadt ist nur noch wenigen Personen und Gruppen bekannt, unter anderem einigen Mitgliedern der Higgs-Bruderschaft, die ihr Wissen eifersüchtig hüten. Die Stadt liegt in etwa 500 Metern Tiefe (im sogenannten Mesopelagial) am Grund des Atlantiks. In diese Tiefe dringt noch Sonnenlicht vor und

hüllt die Umgebung der Stadt tagsüber in ein tiefes blaues Licht, in dem zahlreiche Quallen und mutierte Haie umherschwimmen. An der Meeresoberfläche liegt eine alte Ölbohrplattform, die mittels eines Lifts mit der Stadt verbunden ist. Wo diese jedoch genau liegt ist selbst erfahrenen Seefahrern nicht bekannt und eine gezielte Suche dank der Größe des Ozeans nahezu aussichtslos.

AUFBAU DER STADT

Der Bau von Bacchus erfolgte unter schwierigsten Bedingungen. Die Grundlage der Stadt bilden Untersee-Plattformen, die im Meeresboden verankert sind. Die verschiedenen Gebäudekomplexe sind durch druckbeständige Panoramaröhren miteinander verbunden, so dass man einst die bizarre Schönheit der Unterwasserwelt beobachten konnte. Bewohner und Besucher konnten in der Tiefe ebenso Restaurants und Museen finden, wie auch Einkaufszentren und Konzertsäle. Durch riesige Fensterfronten war es möglich, die Unterwasserwelt mit ihren Lebewesen zu bestaunen. Sogar Bäume wuchsen in der Tiefe, deren Wachstum durch künstliche Beleuchtung und eine hochspezialisierte Umweltsteuerung ermöglicht wurde. Eine ganz besondere Attraktion für Besucher waren die Unterwasserhotels, deren Gäste per U-Boot an- und abreisen konnten.

ZUGÄNGE ZUR STADT

Es gibt mehrere Wege, die Stadt zu betreten: Früher war es die übliche Methode, per U-Boot zur Stadt zu gelangen. Darüber hinaus gibt es noch einen Zugang über einen Tiefsee-Lift, der zu einer alten Ölbohrplattform an der Meeresoberfläche führt. Zusätzlich wurden kurz vor Ausbruch des Krieges drei Teleporterstationen in der Stadt aufgebaut: Eine führte nach Hamburg (Heute: In die Slums der Plutokratie St. Pauli), eine nach New York und die dritte nach Köln. Der einzige Teleporter, der nach wie vor in Betrieb ist, ist der nach St. Pauli.

DIE BEWOHNER

Die Bewohner der Stadt sind in verschiedene Gruppen aufgeteilt: In den äußeren Stadtteilen leben die Bewohner in Stammesgemeinschaften rund um die wenigen noch funktionierenden hydroponischen Gärten. Diese Stämme ernähren sich neben den Erträgen der Gärten von der Jagd - aufeinander.
Die Bewohner der zentralen Sektoren versuchen dagegen zivilisiert zu wirken, auch wenn dies nur eine Fassade ist: Auch ihnen bleibt nichts anderes übrig, als auf Menschenfleisch zurückzugreifen. Dafür schicken sie immer wieder gut ausgerüstete Jagdgruppen in die äußeren Sektoren, oder schicken Jäger mit kleinen Jagdunterseebooten an die Küsten Teslands und Meridians. Dort überfallen sie Nachts Dörfer entführen sowohl Menschen als auch andere Wesen.
Die Einwohner der Stadt haben nur noch wenig mit ihren menschlichen Vorfahren gemein: Durch die beschränkten Nahrungsmittel, die Inzucht und die genetischen Mutationen durch die häufige Anwendung von Pi-Stims ähneln sie heute den Degenerierten (GRW S.142-145), auch wenn die Veränderungen nicht auf Strahlung zurückzuführen sind. Für die Bewohner der zentralen Stadtteile trifft dies jedoch nur im eingeschränkten Maß zu: Sie wirken zwar noch menschlich, aber auch hier sind Missbildungen sehr häufig und viele leiden an verschiedenen entstellenden Krankheiten.
Neben den Nachkommen der ehemaligen Bewohner gibt es noch einige Gäste in der Stadt: Einige Schatzjäger und Forscher haben den Weg in die unterseeische Stadt gefunden und versuchen,

wertvolle Ausrüstung zu bergen oder hier ihre Forschungen durchzuführen.

TECHNIK UND STROMVERSORGUNG

Einst war die Bacchus-Station ein technisches Meisterwerk. Doch heute ist davon nicht mehr viel geblieben, auch wenn sich immer noch unbezahlbare technische Ausrüstung hier unten befindet.

Die Stromversorgung in der Bacchus-Station ist an den meisten Orten nach wie vor aktiv. Grund dafür ist, dass die Station über ein vollautomatisiertes geothermales Kraftwerk verfügt, das auch nach Jahrhunderten noch einsatzbereit ist. Doch über die Jahrzehnte hinweg wurden immer mehr Stromleitungen zerstört, so dass die Energieversorgung nicht überall gewährleistet ist.

Gerade in den äußeren Stadtbezirken wurden während den Kämpfen zudem immer wieder Lampen und technische Gerätschaften beschädigt oder zerstört.

WAHNSINN UND DUNKELHEIT

Der Wahnsinn scheint sich fest in den verlassenen Hallen Bacchus' eingenistet zu haben: Nicht nur die Nachfahren der ehemaligen Bewohner neigen zu psychotischem Verhalten, auch viele der Besucher, die sich längere Zeit hier aufhalten, scheinen sich damit anzustecken. Die Gründe dafür liegen im Dunkeln, aber mögliche Auslöser gibt es viele: Die Dunkelheit, die Ernährung oder das barbarische Verhalten der übrigen Bewohner (gegenüber Neuankömmlingen in der Stadt).

GLÜCKSSPIEL

Nach wie vor besitzt das Glücksspiel großen Einfluss auf die Bewohner der Stadt: Schamanen versuchen, aus dem Fall von Würfeln oder der Anzeige eines „Einarmigen Banditen" die Zukunft herauszulesen, und in den zentralen Sektoren findet ein sogenanntes „Bestrafungsspiel" für Gesetzesverstöße per Glücksrad statt.

OPTIONAL: DER EINARMIGE BANDIT

In Bacchus stehen in allen Kasinos verschiedenste Spielautomaten bereit. Zwar sind viele davon über die Jahre zerstört worden, doch einige davon sind nach wie vor betriebsbereit. Ein Spielautomat enthält noch bei 1-4 auf einem W20 Altweltgeld im Wert von 2W20x 10 Battens. Um an das kleine Vermögen zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1.) Man kann versuchen, den Automaten und seine Geldkassette zu knacken. Dazu ist eine Elektronik-Probe +4 sowie eine Schlösser knacken-Probe +4 nötig. Misslingt eine der Proben, wird ein Alarm ausgelöst, der innerhalb weniger Runden alle Bewohner der Region aufschrecken wird.

2.) Man kann auch versuchen, durch ein Spielchen an das Geld zu kommen: Hierzu werden bei einem „Einarmigen Banditen" 3 W20 geworfen. Fallen drei verschiedene Zahlen, gewinnt der Spieler nichts. Fallen zwei gleiche Zahlen, beträgt der Gewinn den doppelten Einsatz, bei drei gleichen Zahlen den vierfachen Einsatz. Wird der Jackpot geknackt, was bei drei Einsern der Fall ist, spuckt der Automat das gesamte enthaltene Geld aus (siehe oben). Der Einsatz beträgt in der Regel 5 Battens, kann aber auch höher liegen.

FORSCHUNG UND ERFINDERGEIST

Schon immer kamen skrupellose Forscher nach Bacchus um hier illegale Forschungen zu betreiben. Nach dem Zusammenbruch der Ordnung in der Stadt führten einige ihre Forschungen weiter oder entließen ihre Kreationen in die Freiheit.

Ein besonderes Ergebnis der Forschungen in der Station sind die sogenannten „Pi-Stims". Die Naniten in diesen Stims reichern in bestimmten Muskeln und Hirnregionen geringe Spuren von Ele-

ment Pi an. Dadurch erlangt der Nutzer übernatürliche Fähigkeiten, über die sonst nur Paramentals verfügen. Der Einsatz von Pi-Stims ist schädlich für den Körper des Nutzers und aufgrund der hohen Suchtgefahr sehr riskant.
Die Wirkungsdauer einer Pi-Stim beträgt 4 Stunden. Die Einnahme einer weiteren Dosis erhöht die Wirkdauer um weitere 4 Stunden (kumulativ). Bei einer vorhandenen Parakraft steigt zusätzlich deren Kraftbonus um 2 Punkte. Die Suchtzeit (SZ) von Pi-Stims beträgt 1. Es ist nicht möglich mehr als eine Parakraft gleichzeitig zu erhalten. Verwenden Paramentals einen Pi-Stim, erhöht sich, statt eines anderen Bonusses, ihr Wert in Spezialkraft um 2 Punkte.
Die Art und der Bonus eines Pi-Stims sind nicht bestimmbar.

PI-STIMS:

W20	Wirkung
1	Telepathische Kraft *Ablenkung*
2	Telepathische Kraft *Horror*
3	Telepathische Kraft *Gehorche*
4	Telekinetische Kraft *Stoß*
5	Telekinetische Kraft *Schockwelle*
6	Telekinetische Kraft *Kugelbann*
7	Technomantie Kraft *Ionenblitz*
8	Technomantie Kraft *Hologramm*
9	Technomantie Kraft *Robo Herrschaft*
10	Talent *Magnetische Hand* +1
11	Talent *Herr der Fliegen* +1
12	Talent *Phasenverschiebung* +1
13	ST +2
14	HÄ +2
15	BE +2
16	GE +2
17	VE +2
18	AU +2
19-20	Der Nutzer erhält W20/2 Degenerationspunkte

FIRST CHILDREN UND PROSPEKTOREN

Zu den in Bacchus erschaffenen Gen-Experimenten gehören zwei Arten von Mutanten, die in einer Art symbiotischen Beziehung zueinander leben: First Children und Prospektoren. Die ersten First Children waren Nachkommen von Bewohnern, die zu Versuchszwecken noch im Mutterleib mit Pi-Stims behandelt wurden. Jedoch können auch andere Kinder in jungem Alter in ein First Child verwandelt werden. Dies hat gewaltige Auswirkungen auf die Kinder: Durch die Anreicherung mit Element Pi entstanden mächtige Paramentals, die zum Teil mehr als eine paramentale Disziplin beherrschen. Zusätzlich vermehren sich die Naniten in ihren Körpern, was dazu führt, dass ihr Blut wie ein Pi-Stim wirkt, wenn man es sich in die Blutbahn injiziert. Doch haben die Naniten auch schwere Nebenwirkungen: Der Körper eines First Child zersetzt sich langsam, und seine Lebenserwartung liegt bei lediglich fünf bis zehn Jahren. Auch beeinflussen die Naniten die Gehirnprozesse der Children, die immer abwesend wirken und mit leerem Blick durch die Gänge der Stadt wandeln, um nach Nahrungsquellen zu suchen. Dabei werden sie in der Regel von einem Prospektor begleitet: Diese bestehen fast komplett aus Muskelmasse. Da ihre Körper stark degeneriert sind, sind sie auf spezielle Druckanzüge angewiesen, die ihnen auch ermöglichen den Wasserdruck außerhalb der Station zu überleben. Ursprünglich wurden diese Wesen für Reparaturen an den Außenwänden der Stadt oder für die Arbeit in der Element-Pi-Mine eingesetzt, doch seit sie hierfür keine Befehle mehr erhielten, entwickelten sie sich immer mehr zu den Beschützern der First Children. Diese beeinflussen die schweigsamen Riesen unbewusst auf telepathischem Weg und sorgen dadurch dafür, dass sie alles tun, um „ihr" Child zu schützen. Der typische Prospektor ist mit einem großen Bohrer bewaffnet, kann jedoch auch andere Waffen einsetzen. Aufgrund ihrer besonderen Körperstruktur und schwer gepanzerten Druckanzügen sind die Prospektoren nahezu unverwüstlich.

Wer sich an einem Child vergreifen möchte, muss in der Regel erst seinen Prospektor beseitigen oder fortlocken (im zweiten Fall muss man aber mit einem rachedurstigen, schwer gepanzerten Riesen rechnen, der keine Probleme damit hat Panzertüren einzurennen und alles tun wird, um sein Child zurückzubekommen).

PROSPEKTOR (HEROISCH)					
KÖR	12	AGI	6	GEI	2
ST	10	BE	0	VE	0
HÄ	8	GE	4	AU	0
150	30	6	4	24+4	10+6
Bewaffnung			Panzerung		
Werkzeug (WB +4, GA -4) Shotgun (WB+6, GA-4)			Panzertauchanzug (PA+8)		
Einstecker V: LK +3 pro Rang					
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.					
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Beute:		3 C			
GH	30	GK	gr	EP	526

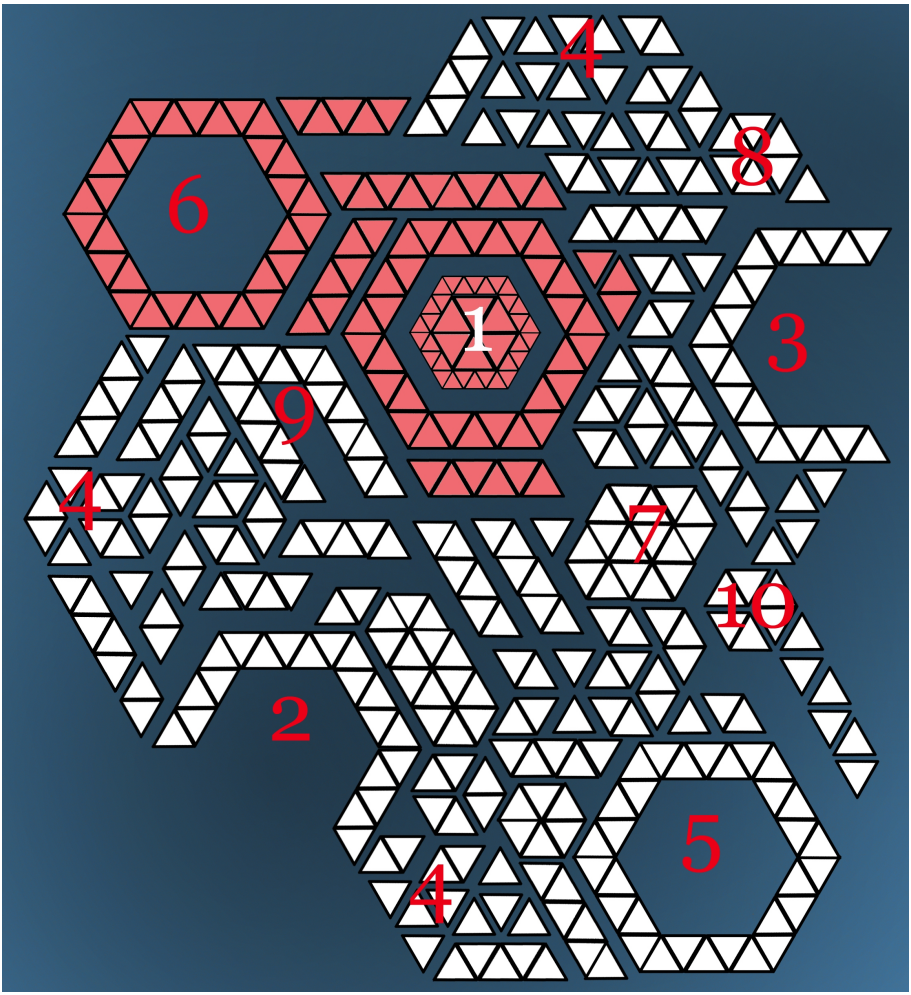
FIRST CHILDREN					
KÖR	4	AGI	5	GEI	6
ST	0	BE	2	VE	0
HÄ	0	GE	1	AU	2
7	4	7	3,5	4	6
Bewaffnung			Panzerung		
Keine			Keine		
Paramental 12: *Ablenkung, Kopfschmerzen, Stoß, Zug, Ionenblitz, Entladen*					
Anfälligkeit: Ionisierende Waffen und EMPs verursachen Schaden an den *Children*.					
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag.					
Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: 4). Durch Feuer, Plasma oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.					
Beute:		W20/2 Pi-Stims (im Körper), 1C			
GH	1	GK	kl	EP	48

"Kinderlachen? Was zum Teufel suchen lachende Kinder an einem Ort wie diesem?" Thomas war verwirrt. Bisher waren ihm nur diese Freaks über den Weg gelaufen.

Wie war er nur hierher gelangt? Das Letzte an was er sich erinnern konnte war, dass sein Spähzeppelin beim Flug Richtung Dead Britain abgstürzte. Danach war er ohne Ausrüstung inmitten einer Kammer zu sich gekommen, in der Menschen und "Freaks" ausgeweidet von der Decke hingen. Direkt neben ihm stand ein widerlich veränderter Mutant und war gerade dabei, einem seiner Templer-Brüder den Bauch aufzuschneiden. Thomas konnte sich gerade noch rechtzeitig befreien, als der Mutant ihn bemerkte. Gegen seine Ausbildung kam der Freak nicht an und endete mit einem Fleischerbeil im Schädel. - Seitdem irrte Thomas in den Gängen dieses seltsamen Ortes umher, immerzu verfolgt von den Mutanten. Nun spähte Thomas vorsichtig um die Ecke, hinter der er das Lachen vernommen hatte. Und tatsächlich, da saß ein kleines Mädchen in schmutziger Kleidung. Langsam näherte sich Thomas dem Kind, das ihn plötzlich aus großen Augen ängstlich ansah: "Hallo Kleine, was suchst du denn hier?", versuchte er das Mädchen zu beruhigen. Doch das Mädchen schaute ihn nur weiter aus großen Augen an, als ein metallisches Schaben hinter seinem Rücken erklang. Thomas wirbelte herum, nur um sich einer riesigen Gestalt in einem Druckanzug gegenüberzusehen. Der Schreck ließ ihn einen Moment zögern, der dem Riesen genügte, um seine massive Hand um Thomas Kopf zu schließen...

Der Prospektor ließ den Mann mit zerquetschtem Schädel fallen. "Schau doch nur was du gemacht hast, du hast dich ja ganz vollgekleckert!", schimpfte das kleine Mädchen mit dem Riesen. "Naja, das können wir auch später saubermachen. Komm, lass uns jetzt spielen gehen..."

DIE STADT BACCHUS



KARTE

Das rot markierte Gebiet umfasst die inneren Bezirke der Stadt. Die einzelnen Segmente sind durch Panoramaröhren miteinander verbunden, die aber teilweise geflutet und damit unbenutzbar sind.

Die Karte ist eine Darstellung der intakten Stadt. Viele Segmente wurden schwer beschädigt und sind geflutet.

1 – DER TURM

Der Turm war einst der Verwaltungssitz von Bacchus. Heute ist der Turm abgeriegelt und niemand kommt hinein. Sollte es doch einmal ein Wagemutiger schaffen, das abgeriegelte Gebäude zu betreten, wird er von Roboterdrohnen unbarmherzig zu Tode gehetzt. Hier befindet sich die „Ruhestätte“ von Heinrich Kreutzmann, dem Gründer der Stadt. Ebenso soll sich in dem gewalti-

gen Turm eine Teleporteranlage ins ehemalige New York befinden.

2 – TOURISTENHAFEN

Hier legten einst die Unterseeboote an, die Vergnügungssüchtige Touristen anlieferten. Heute ist der Hafen fest in der Hand eines mächtigen Degeneriertenstammes unter Führung des riesenhaften Trotha (heroischer Lordmutant).

3 – FRACHTHAFEN

Der Frachthafen versorgte einst die Stadt mit allen benötigten Waren. Hier befanden sich auch die automatisierten Fischfanganlagen. Heute wird der Hafen von den Einwohnern der zentralen Sektoren verwendet, die von hier aus ihre Überfälle auf das Festland durchführen. Einige der alten Fischfanganlagen funktionieren darüber hinaus noch und liefern in regelmäßigen Abstand ihre Fänge hier an. Diese genügen zwar nicht für die Versorgung der Bewohner, sorgen aber für einige Abwechslung im Speiseplan.

4 – WASSERKRAFTGENERATOREN

Die zahlreichen Wasserkraftgeneratoren erzeugten einen Teil der benötigten Energie für die Stadt. Viele davon wurden bei den seismischen Beben während des Krieges zerstört, andere sind der Zeit zum Opfer gefallen. Doch es gibt nach wie vor funktionierende Generatoren, die aber vor allem den zentralen Turm der Stadt versorgen und von automatischen Wachsystemen verteidigt werden.

5 – SÜD-WASSERAUFBEREITUNGSANLAGE

Die Wasseraufbereitungsanlagen filtern das Meerwasser und machen es so genießbar. Die südliche Anlage versorgt die äußeren Sektoren durch löchrige Leitungen, aus denen teilweise das Wasser heraussickert. Das Wasser aus dieser Anlage ist leicht verschmutzt und gilt als Wasserration II. Woran dies liegt, konnte bislang nicht geklärt werden, aber hin und wieder sind seltsame Laute aus der Anlage zu vernehmen. Bei den Einwohnern der äußeren Bezirke hält sich eine panische Angst vor der Anlage: Wer die Anlage betrete, käme nicht mehr aus ihr heraus.

6 – NORD-WASSERAUFBEREITUNG

Die Wasseraufbereitungsanlagen filtern das Meerwasser und machen es so genießbar. Die nördliche Anlage versorgt die inneren Bezirke. Hier sind die Leitungen noch sehr gut intakt, und die wenigen Techniker sind immerzu mit Reparaturen an den Leitungen beschäftigt. Der Aufseher über die Anlage ist eine der wichtigsten Personen in der Hierarchie der hiesigen Einwohner.

7 – WÄLDER VON ARKADIEN

Hier wurde unter großem Aufwand ein untermeerischer Park mit einem großen Wald und künstlichem Himmel angelegt. Touristen konnten sich hier beinahe wie an der Oberfläche fühlen. Die Bäume wachsen hier immer noch, auch wenn sich viele davon nicht sonderlich gut entwickelt haben und kränklich wirken. Über verschiedene automatische Systeme werden die Pflanzen hier mit künstlichem Licht und Nährstoffen versorgt. Ein alter Baum, der schon vor dem Krieg hier wuchs, wird von einem Degeneriertenstamm verehrt. In Teilen der Gärten gibt es noch funktionstüchtige automatisierte Pflanzenzuchtanlagen, die den Einwohnern zur Bereicherung ihres Speiseplans dienen.

8 – GEOTHERMALES KRAFTWERK

Das Kraftwerk ist die Heimat des Technikers Hephaistos (siehe Seite 10). Das Kraftwerksgebäude führt in die Tiefe bis zu einem untermeerischen Vulkan. Es erzeugt den Großteil der Energie für die Station, und Hephaistos ist bemüht, die Versorgung aufrechtzuerhalten. Regelmäßig werden aus den zentralen Sektoren Opfergaben an ihn hierher gebracht, um so sein Wohlwollen zu sichern.

9 – DIE LABORE

Hier befinden sich zahlreiche Labore

aus der Vorkriegszeit. Irgendwo in ihnen hat auch Hannah Rosenbach ihr Lager aufgeschlagen. Ebenfalls in der Nähe der Labore befindet sich die Teleporteranlage nach St. Pauli.

10 – DER AUFZUG

Hier befindet sich der Tiefsee-Lift, der die Stadt mit einer Plattform an der Meeresoberfläche verbindet.

DIE ELEMENT PI-MINE: (nicht auf der Karte)
Nur kurz nach der Gründung der Stadt Bacchus entdeckten Arbeiter große Ablagerungen von Element Pi direkt unter dem Boden der Stadt. Nach dieser Entdeckung begann man, das seltene Element abzubauen. In mühevoller Arbeit wurden Tunnel in das Gestein getrieben und teilweise trockengelegt. Die Tunnel können durch verschiedene Zugänge in den untersten Etagen der Stadt betreten werden.

MYSTERIEN

DER VERGESSENE TELEPORTER

Irgendwo im Inneren der Stadt soll sich ein dritter Teleporter befinden. Dessen Lage kennt vermutlich nur noch der Gründer Heinrich Kreutzmann. Der Teleporter führt in eine alte Bunkeranlage inmitten der Kriegszone KBD.

DAS GEHEIMNIS DER VERSCHWUNDENEN KIDZ

Bei ihren Forschungen hat Hannah Rosenbach herausgefunden, dass die Kidz Postfalicas ganz besonders gut dafür geeignet sind, in First Children umgewandelt zu werden. Die Kidz sind deutlich widerstandsfähiger als normale Kinder und können dadurch deutlich höhere Erträge an Pi-Stims einbringen. Darum hat sie sich mit einigen Sklavenhändlern Gomorrahs geeinigt, die Kidz für sie fangen.

DER ERSTE PROSPEKTOR

Gerüchten zufolge soll sich immer noch der Erste Prospektor in der Stadt aufhalten. Dieser scheint auf der ewigen Suche nach irgendetwas zu sein. Von seiner Suche lässt er nur ab, um ein Child zu beschützen. Im Gegensatz zu seinen geistlosen Nachfahren handelt es sich bei ihm offensichtlich um ein intelligentes Exemplar (GEI 6, VE 4). Er kann zwar nicht sprechen, doch über Gesten ist eine notdürftige Kommunikation möglich. Ein Telepath könnte eventuell mehr von ihm in Erfahrung bringen.

RELIKTE

DER ANZUG DES PROSPEKTORS

Wer der legendäre Prospektor war, dem dieser Anzug gehörte, kann nicht mehr in Erfahrung gebracht werden. Legenden der Bewohner sprechen jedoch von seiner großen Macht. Noch immer kann man auf die Teile seines stark modifizierten Anzugs stoßen, die über die Stadt verteilt wurden. Der Anzug besteht aus Bohrer, Helm, Panzerung, Stiefeln und Handschuhen.
Getragen gibt jedes Teil PA+2 und ST+1. Trägt man 3 Teile, erhält man zusätzlich noch das Talent Vernichtender Schlag +I, bei fünf Teilen das Talent Starker Arm +I. Der Bohrer besitzt darüber hinaus alle möglichen Upgrades.

NSC

HANNAH ROSENBACH, EIN MITGLIED DES ÄUSSEREN KREISES DER HIGGS-BRUDERSCHAFT

Hannah Rosenbach ist eine begabte Gentechnikerin der Higgs-Bruderschaft. In alten Aufzeichnungen erfuhr sie von den gentechnischen Experimenten auf der Bacchus Station. Ihre Suche hatte Erfolg, und mit Hilfe der Söldnergruppe "Krakenarm" konnte sie einen Teil der Stadt erobern. Seit eini-

gen Jahren betreibt sie hier ihre Forschungen und versucht die Geheimnisse der Pi-Stims zu ergründen und deren recht zufälligen Effekt gezielt zu steuern.
Ihre Mittelsmänner und die Kraken entführen immer wieder Kinder und Kidz aus Postfalica oder kaufen sie auf Sklavenmärkten, um sie in neue First Children zu verwandeln. In ihren Laboren lebt sie alleine, umgeben von den gentechnischen Experimenten die sie selbst schuf.
Als einzige Bewohnerin der Stadt kann Hannah den Teleporter nach St. Pauli bedienen. Über diesen hält sie losen Kontakt mit ihren Mittelsmännern in Postfalica.

HANNAH					
KÖR	6	AGI	7	GEI	10
ST	2	BE	3	VE	10
HÄ	3	GE	8	AU	2
19	9	10-2	4,5	8	18+7
Bewaffnung			Panzerung		
Plasmapistole (WB +7/+6, GA -2)			Keine		
Biotech Stufe 15: Analytiker I, Ausweichen II, Cyberdoc I, Erste Hilfe II, Halbgott in Weiß I, Med-Tech II, Mutationsmeister II, Mutationskontrolle I, Schütze III, Wissengebiet (Gentechnik) III					
Ausrüstung: Laborkittel, Plasmapistole (K; A3, B2, C0, D1), 4x Neuraccel, 4x Expromazin, Erste Hilfe-Kit, 4500 Battens					
GH	8	GK	no	EP	177

HEINRICH KREUTZMANN, GRÜNDER VON BACCHUS

Heinrich Kreutzmann ist der Gründer der Stadt. Nachdem er nur wenige Jahre nach deren Eröffnung verschwand, rankten sich zahlreiche Gerüchte um sein Verschwinden: Hat ihn jemand ermordet oder wurde er einfach des Lebens am Meeresgrund überdrüssig?
In Wahrheit versetzte er seinen Körper in Kryostase und speiste seinen Geist in die Computersysteme der Stadt ein.
Nach wie vor hat er die Kontrollen über die Sicherheitsanlagen im Zentrum der Stadt, kann also über die noch funktionstüchtigen Kameras sehen und Geschütztürme sowie Kraftfelder aktivieren und deaktivieren.
Doch meist interessiert er sich nicht sonderlich für die heutigen Vorgänge in der Stadt und lässt den Bewohnern freie Hand. Nur falls eine Machtgruppe zu stark und damit für ihn gefährlich wird, greift er ein und gleicht die Machtverhältnisse aus. Dazu bedient er sich auch der Hilfe von außenstehenden Besuchern.
Werte:
Heinrich entspricht einem heroischen Kastenhirn (GRW. Seite 148). Er kann alle technomantischen Fähigkeiten bis Stufe 12 anwenden und sich dafür auch der Überwachungssysteme der Stadt bedienen.

HEPHAISTOS, DER HERR DES KRAFTWERKS

Hephaistos ist ein uralter Verseuchter mit großen paramentalen Kräften. Einst war er einer der Cheftechniker in Bacchus' geothermalen Kraftwerk, heute regiert er es mit einigen untergebenen Degenerierten. Er ist verhältnismäßig vernünftig, aber sein ganzes Streben dient dem Erhalt des Kraftwerks.

HEPHAISTOS					
KÖR	6	AGI	6	GEI	10
ST	2	BE	1	VE	9
HÄ	4	GE	4	AU	3
20	11+4	9	4	8	10+4
Bewaffnung			Panzerung		
Harpune (WB+4, GA-2)			Schwere Lederkleidung (PA+4)		
Telekinet Stufe 14: Ausweichen I, Feldreparatur I, Konstrukteur IV, Schnelle Reflexe I, Supertech I, Telepathieresistent II, Wissensgebiet (Kraftwerke) II, Willenskraft III, Wahrnehmung I					
Paramental 20: *Atemmaske, Blitzschnell, Kinetischer Hieb, KI Stärke, Kinetischer Schild, Klingenaura, Levitation, Verformen, Zerreißen*					
Ausrüstung: Harpune, schwere Lederkleidung, Technik-Kit, 4 Pi-Stims					
GH	9	GK	no	EP	211

ANHANG

NEUE AUSRÜSTUNG

Name	WB	Reichw.	Battens	MW	Feuer-modi	TL	Besonderheiten	Upgrades			
								A	B	C	D
Harpune	+4	5	700	-	OS	3	Zweihandwaffe, GA-2	0	3	0	3
Harpunengewehr	+4	3	1300	18	EF, SF	4	Zweihandwaffe, GA-2	2	2	1	2
Munition: Stahlharpune: 40 Battens, Verfügbarkeit: S Explosivharpune: Preis x3, Verfügbarkeit G, WB +2											
Upgrade A (Langmagazin): Erhöht den Munitionswert (MW) um 1 pro Stufe											
Upgrade B (Stabilisator): Erhöht pro Upgradestufe die Reichweite um 50% der Basisreichweite											
Upgrade C (Rückstoßkompensator): Erhöht die Initiative der Waffe um 1 pro Stufe											
Upgrade D (Kalibration): Pro Upgradestufe steigt der WB um 1											

Name	WB	Reichw.	Battens	MW	Feuer-modi	TL	Besonderheiten	Upgrades			
								A	B	C	D
Tiefsee-Bohrer	+4	-	1000	-	-	3	Zweihandwaffe, Initiative -4	3	0	2	0
Plasmaschneider	+0	-	1500	-	-	4	Zweihandwaffe, GA-4	4	0	0	0
Upgrade A (Letalitätsbonus): Erhöht den WB um 1 pro Stufe											
Upgrade B (Servomotor): Reduziert die Abklingzeit um 1 pro Stufe											
Upgrade C (Compoundstruktur): Erhöht die Initiative um 1 pro Stufe											
Upgrade D (Impulsgeber): Erhöht den Impulsschaden um 1 pro Stufe											

Name:	PA	Battens	Besonderheiten	Upgrades			
				A	B	C	D
Panzertauchanzug	+8	35k	Laufen-2, INI-2, Strahlung trotzen +10	3	0	5	3
Upgrade A (Versiegelung): Erhöht die PA und „Strahlung trotzen“ um 1 pro Stufe							
Upgrade B (Tarnung): Gewährt einen Bonus von +1 pro Stufe auf Verbergen							
Upgrade C (Faradayversiegelung): Pro Stufe wird der PA gegen Impulswaffen um 1 erhöht							
Upgrade D (Exoservos): Erhöht pro Stufe KÖR und ST um 1							

BEGEGNUNGEN:

Begegnungstabelle Äußere Stadt	
2W20	**Begegnung PW 6/2 Stunden**
2-4	Sicherheitsteam: W20/2+2 Söldner
5-6	Einsturzgefährdeter Bereich: Je SC PW4, bei Gelingen 2 W20 Schaden durch herabfallende Trümmer
7-9	Prospektor mit Child
10-11	Prospektor bei Wartungsarbeiten
12	1 Ungesehener
13-14	1 Schattenanomalie
15	1 paramentale Anomalie
16-17	W20/4 Leichen (je 1x Beute C)
18-20	W20/2 Quiss
21-23	W20/4 Brunts
24	Im gesamten Gebiet fällt die Beleuchtung aus (W20 Std.)
25	1 toter Prospektor
26	Wasserlache die unter Strom steht. *Wahrnehmungsprobe* sonst 1 W20 Schaden (+ 1 W20 Impulsschaden)
27-28	Besonderer Ort
29	Irrsinniger Abenteurer oder geflohener Sklave (nach Wahl des SL)
30-31	Ein mittelgroßer Reparaturbot bei Wartungsarbeiten
32-33	Mutierter Engel mit Harpunengewehr
34-35	Lordmutant mit W20/4 Brunts
36-37	Große Jägergruppe: W20/2 Quiss, W20/4 Brunts, W20/4 Nerds
38-40	Zwei Begegnungen (2x würfeln)

Begegnungstabelle Zentrale Bezirke	
W20	**Begegnung PW 8/2 Stunden**
2-4	W20/2 Quiss
5-6	W20/4 Brunts
7-9	Prospektor mit Child
10-11	Einige Arbeiter, die Fische abholen
12	1 Ungesehener
13-14	Im gesamten Gebiet fällt die Beleuchtung aus (W20 Std.)
15	Prospektor bei Wartungsarbeiten
16-17	W20+2 Zivilisten
18-20	W20/2 Zivilisten
21-23	Sicherheitsteam: W20/2+2 Söldner)
24	Prozession: W20/2+2 Kultisten
25	W20+10 Bewohner feiern hier
26	W20/2 Gefangene und ebenso vielen Söldner (erfahren)
27-28	Ein Technikerteam bei Reparaturen
29	Ein mittelgroßer Wartungsbot
30-31	Ein kleiner Roboter beim Aufräumen
32-33	Einige Kranke, die aus den Inneren Bezirken verstoßen wurden
34-35	Geflohener Sklave
36-37	W20/2 Exterminatoren MK II
38-40	Zwei Begegnungen (2x würfeln)

Besondere Orte	
W20	**Ort**
1-2	Alter Konzertsaal. Hier gehen W20/2 Schattenanomalien ihrer einstigen Beschäftigung nach
3-4	Einkaufszentrum. Hier lebt ein großer Degeneriertenstamm und bewacht seinen Besitz.
5	Klinik. PW: 10 für eine weitere Begegnung. Beute: 4D und 2 X.
6	Küche. Der Ort dient einer Gruppe Degenerierter als Schlachthof: Knapp ein Dutzend Menschen und Degenerierte hängen hier ausgeweidet von der Decke herab. Hier halten sich W20 Brunts und ebenso viele Quiss auf.
7-8	Schwimmbad. Hier liegt ein Schwimmbecken. Im Becken hat sich ein Gelber Blob angesiedelt.
9	Kleiner Park. Hier befindet sich ein kleiner Park, der zum Verweilen einlädt. Die Pflanzen werden von zwei Gartenbots bewirtschaftet. An diesem idyllischen Ort bleibt für 6 Stunden jede weitere Begegnung aus.
10	Der Sammler. Ein wahnsinniger Sammler sammelt hier Kunstwerke aus der Stadt. Kommen die Charaktere hierher, bietet er ihnen evtl. einen Auftrag an (PW: 6), ansonsten greift er sie an (heroischer Nerd).
11	Gefrierkammer. In einem Gebäude liegen die Temperaturen bei unter null Grad, so dass sich überall Eis gebildet hat. Der Grund dafür liegt in einer heroischen Paranormalen Anomalie.
12-14	Gefluteter Bereich. Die Charaktere erreichen einen gefluteten Stadtteil. Aus Sicherheitsgründen sind alle Durchgänge versiegelt.
15	Labor. In diesem verlassenen Labor lassen sich BT: 5 D finden.
16-17	Degeneriertendorf. Rund 60 Degenerierte leben hier.
18	Krankenhaus. In diesem Krankenhaus führt ein irrer Arzt Experimente mit Gefangenen durch.
19	Bordell. Degenerierte Prostituierte bieten hier ihre „Dienste“ an. Insgesant befinden sich hier W20/2 Brunts und W20 Quiss.
20	Kultstätte. Hier befindet sich eine unheimliche Kultstätte, in der eine gewaltige Figur eines geflügelten, krakenhäuptigen Monsters steht, das einen unaussprechlichen Namen trägt. W20+4 Kultisten wachen hier.

NEUE GEGNER

QUALLENKRAKE

Diese Kreatur kriecht mit Vorliebe in Kanalisationsschächte und terrorisiert dann die Umgebung ihres Quartiers. Der durchscheinende und fluoreszierende Körper des Quallenkraken ist weich und lässt den Blick auf die Organe des Wesens zu, doch kann er mit dem intensiven Farbspiel des Körpers auch Opfer anlocken.

Im Kampf gegen einen Quallenkraken ist es sinnvoll außerhalb der Reichweite seiner bis zu 3 Meter langen Fangarme zu bleiben und möglichst Brandgranaten oder Flammenwerfer einzusetzen.

QUALLENKRAKE					
KÖR	14	AGI	10	GEI	2
ST	6	BE	6	VE	0
HÄ	4	GE	0	AU	0
84	18	16	6	22	-
Bewaffnung			Panzerung		
Fangarme (WB +2)			-		
Anfälligkeit (Feuer): Erhält doppelten Schaden durch Plasma- oder Feuerangriffe					
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.					
Mehrere Angriffe (+ 5): Kann 5 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.					
Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen / zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztendlich sinkt.					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2					
Telepathischer Lockruf: Kann einen telepathischen Lockruf aussenden, der ein Wesen zu sich ruft, wenn ihm eine Probe auf GEI+VE+Stufe misslingt.					
Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.*					
Beute:		Trophäe: 2 A:18			
GH	22	GK	gr	EP	235

MUTANTENHAI:

Diese mutierten Haie kommen in der direkten Umgebung der Stadt vor und sind eine Gefahr für alle, die sich in Taucheranzügen herauswagen. Einige Exemplare haben sogar Lungen entwickelt und können so auch durch Lecks in die Stadt eindringen.

MUTANTENHAI					
KÖR	14	AGI	6	GEI	1
ST	4	BE	3	VE	0
HÄ	5	GE	0	AU	0
58	21	9	4	22	-
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB +4, GA-2)			Zähe Haut (PA+2)		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.					
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2					
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen geschwommen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Beute:		Trophäe: 1 A:18			
GH	15	GK	gr	EP	138

PROSPEKTOREN UND FIRST CHILDREN:

Die Werte für diese beiden Wesen finden sich auf Seite 7.

BEWOHNER VON BACCHUS:

Die verschiedenen Bewohner der Inneren Stadtgebiete entsprechen denen von Kultisten, Söldnern und Zivilisten (GRW. Seite 121 f.).

Die Bewohner der äußeren Stadtgebiete sind meist Degenerierte (GRW. Seite 143-145), wobei Nerds besonders häufig sind.

NOTIZEN

SCHRECKEN LAUERN IN DER TIEFE...

Tief unten, am Grund des atlantischen Ozeans, lauern blutrünstige Wesen in den Schatten einer längst vergessenen Stadt. Wo einst künstliches Licht Kasinos, Restaurants und Parks beleuchtete, herrscht nun Wahnsinn und Dunkelheit.

Diese Regionalerweiterung für das postapokalyptische Rollenspiel Gammaslayers beschreibt die Unterwasserstadt Bacchus von ihren Anfängen bis zur Zeit nach der Apokalypse. Von den Bewohnern, der alten Technologie, den gentechnischen Experimenten, bis hin zu den Neuankömmlingen und der mutierten Unterwasserfauna drohen hier überall Gefahren auf todesmutige Abenteurer und Plünderer. Doch lassen sich hier auch große Schätze finden, denn nur wenige Schatzsucher kamen wieder zurück, wenn sie den Weg in die Stadt fanden.
Bacchus richtet sich an Charaktere aller Charakterstufen, doch sollte man sich nur mit ausreichend Ausrüstung hierher wagen, denn Nachschub ist in der Tiefsee nur schwer zu bekommen.

In diesem Band enthalten sind:

- Eine Beschreibung der Unterwasserstadt Bacchus
- Neue Ausrüstung
- Neue Gegner
- NSCs, Abenteuerideen, Relikte, Begegnungstabellen und mehr